

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Agar penelitian dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan sebuah metode penelitian. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 3) metode penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Studi eksperimental adalah riset yang dilaksanakan melalui eksperimentasi atau percobaan (Ali, 2011, hlm. 262). Adapun pendapat menurut Sugiyono (2016, hlm. 107) “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendalikan”. Ali (2011, hlm. 262) mengatakan bahwa:

Dalam proses eksperimentasi ada unsur-unsur utamanya, yaitu: 1) Kondisi yang sengaja diciptakan atau pemberian perlakuan (*treatment*). 2) penentuan kondisi apa (sebagai variabel bebas) dapat memberi pengaruh kepada munculnya peristiwa seperti apa (variabel terikat) yang secara khusus akan diamati hubungan kausalnya, atau disebut dengan manipulasi variabel (*variables manipulation*). 3) control terhadap variabel ekstra yang bukan penyebab munculnya peristiwa (*control*).

Sesuai kajian peneliti yaitu, apakah terdapat akibat dari suatu perlakuan, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh dari permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa SMP Negeri 1 Mundu.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa.

3.2 Desain Penelitian

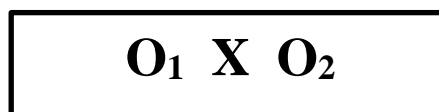
Agar proses dan langkah-langkah penelitian dapat berjalan sesuai dengan prosedur untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka diperlukan desain penelitian.

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 108) terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat dilakukan dalam penelitian, yaitu:

- 1) *Pre-Experimental* meliputi *One-shot Case Study*, *One Group Pretest-Posttest Design*, dan *Intec-Group Comparison*.
- 2) *True-Experimental* meliputi *Posttest Only Control Design* dan *Pretest-Posttest Control Group Design*.
- 3) *Factorial Experimental*
- 4) *Quasi Experimental* yang meliputi *Time-Series Design* dan *Non-equivalent Control Group Design*.

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttet Design*. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Gambar 3.1
One Group Pretest-Posttest Design
(Sugiyono, 2016, hlm. 111)



Keterangan:

- O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan Permainan Tradisional)
 O_2 = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan Permainan Tradisional)
 X = perlakuan (*treatment*) berupa Permainan Tradisional

3.3 Partisipan

Partisipan adalah bagian dalam berjalannya penelitian ini. Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 1 Mundu, Jl. Luwung NO. 30, Luwung, Mundu,

Cirebon, Jawa Barat. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini merupakan siswa dari kelas VIII G berjumlah 32 siswa.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Sugiyono (2016, hlm. 117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 16) menjelaskan bahwa “Populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”.

Dari beberapa pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan selanjutnya dibuat menjadi sebuah kesimpulan yang sesuai dengan masalah penelitian.

Populasi digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 1 Mundu Kabupaten Cirebon yang berjumlah 255 siswa.

Tabel 3.1

Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mundu

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VIII-A	32
2	VIII-B	32
3	VIII-C	32
4	VIII-D	32
5	VIII-E	32
6	VIII-F	32
7	VIII-G	32
8	VIII-H	31

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Seperti dijelaskan oleh Sugiyono (2016, hlm. 118) bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Begitupun menurut Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 17) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi.

Untuk menentukan sampel dalam penelitian, diperlukan teknik sampling agar pengambilan data dapat akurat. Menurut Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 17) mengemukakan bahwa teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel dalam penelitian bertujuan untuk membuat penarikan sampel lebih efisien. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling *Probability Sampling* yaitu *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2016, hlm.120) bahwa “*Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel”. Salah satu teknik yang dipakai oleh peneliti adalah *Simple Random Sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2016, hlm. 120).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon, kelas VIII G yang berjumlah 32 siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam (Sugiyono, 2016, hlm. 147). Ketika melakukan sebuah penelitian diperlukan pengukuran, maka dalam penelitian harus mempunyai alat ukur yang dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. (Sugiyono, 2016 hlm. 148)

Alat ukur dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Menurut Ali (2011, hlm. 124) kuesioner adalah pengumpulan data melalui tanya jawab menggunakan media tulisan. Bentuk kuesioner dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup, dimana di dalam kuesioner tersebut tersedia beberapa kemungkinan jawaban yang dapat dipilih oleh responden.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Skills Improvement System* (SSIS) yang dikembangkan oleh Gresham & Elliot (2008) yang terdiri dari *Cooperation* (Kerjasama), *Communication* (Komunikasi), *Assertion* (Penegasan/Sikap Tegas), *Responsibility* (Tanggungjawab), *Empathy* (Empati), *Engagement* (Keterlibatan), dan *Self-Control* (Pengendalian diri). SSIS adalah alat ukur keterampilan sosial yang valid dan andal untuk anak-anak (Gresham & Elliot, 2008)

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket Keterampilan Sosial
(Gresham dan Elliot, 2008)

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Keterampilan Sosial (Gresham & Elliot, 2008)	1. <i>Cooperation</i> (Kerjasama)	1. Mengikuti arahan yang diberikan 2. Mengikuti peraturan kelas
	2. <i>Communication</i> (Komunikasi)	1. Bergiliran dalam percakapan 2. Melakukan kontak mata saat berbicara
	3. <i>Assertion</i> (Penegasan/Sikap Tegas)	1. Meminta bantuan dari orang dewasa 2. Mempertanyakan perlakuan yang tidak adil

	4. <i>Ressponsibility</i> (Tanggung Jawab)	1. Menghargai barang milik orang lain 2. Bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan
	5. <i>Empathy</i> (Empati)	1. Memaafkan orang lain 2. Merasa buruk ketika orang lain sedih
	6. <i>Engagement</i> (Keterlibatan)	1. Berteman dengan mudah 2. Mengajak orang lain untuk bergabung dalam kegiatan
	7. <i>Self-Control</i> (Pengendalian Diri)	1. Menerima perbedaan pendapat 2. Tetap tenang ketika di ejek

Skala pengukuran dalam penyekoran angket penelitian, penulis mengacu pada skala Likert. Dalam Sugiyono (2016, hlm. 134) “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial”. Berdasarkan alternatif jawaban yang disediakan untuk setiap pernyataan dari lima alternatif jawaban, dari mulai pernyataan positif sampai pernyataan negatif. Adapun alternatif jawaban penulis sediakan untuk setiap item pernyataan dimulai dari Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Kategori penyekoran untuk setiap pernyataan item tes dapat dilihat pada table dibawah:

Tabel 3.3
Kriteria Penskoran Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan tes pada penelitian, peneliti harus melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui apakah butir pernyataan dalam angket tersebut valid dan reliabel atau tidak. Instrumen yang valid berarti alat ukur untuk mendapatkan data (mengukur) yang ingin diukur. Instrumen reliabel adalah instrumen digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek untuk menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2016, hlm. 173). Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel.

Berikut ini adalah tahap yang dilakukan sebelum melakukan uji coba instrumen:

1. Mempersiapkan atau merancang instrument yang akan digunakan.
2. Menyusun indikator.
3. Menyusun sub-indikator.
4. Menyusun butir pernyataan.
5. Menentukan skala pengukuran.
6. Pengujian instrument.
7. Mengolah data instrument yang telah di uji coba, item pernyataan yang dianggap tidak valid akan dihilangkan dalam angket sedangkan item pernyataan yang valid akan disertakan ke dalam angket.

3.6.1 Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas tiap butir digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total merupakan jumlah tiap skor butir. Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana $df = n - 2$ dengan sig 5%. Jika $r \text{ tabel} < r \text{ hitung}$ maka dinyatakan valid.

Berikut ini adalah cara untuk melakukan Uji Validitas pertanyaan pada suatu Variabel dengan menggunakan *Microsoft Excel 2010*:

1. Masukkan data-data dari Kuesioner atau angket ke Program Aplikasi *Microsoft Excel 2010*.
2. Tambahkan kolom "Total" pada kolom terakhir.
3. Untuk mengetahui r hitung nomor pernyataan, di baris paling bawah pertanyaan yang bersangkutan, ketikan =CORREL(blok kolom skor pernyataan nomor 1; dan blok skor total). Sebelum tutup kurung tekan F4 untuk memunculkan tanda dolar \$ di array2.

Catatan: Rumusnya adalah =CORREL(array1;array2)

Setelah semua butir pertanyaan untuk variabel bersangkutan tersebut dihitung. Lakukan perbandingan dengan r tabel sesuai dengan jumlah responden dalam survey tersebut. Langkah-langkah untuk melakukan perbandingan r tabel dengan r hitung adalah sebagai berikut.

1. Hitung df (degree of freedom). Pada contoh ini saya melakukan survey terhadap 60 orang koresponden. Maka nilai df (degree of freedom) adalah $df = 60 - 2$ atau $df = 58$.
2. Ambil r tabel dan cari angka 58 dengan signifikansi 0,05 atau 5%. r tabel 58 adalah 0,2542 .
3. Bandingkan dengan semua hasil perhitungan yang telah dilakukan tadi. Suatu pernyataan dikatakan valid jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$.

Uji coba angket dilakukan di SMP Negeri 40 Bandung dengan jumlah responden sebanyak 60 orang peserta didik. Berdasarkan analisis hasil uji coba angket dari 88 butir soal didapat 67 butir soal valid dan 21 butir soal dinyatakan tidak valid. Berikut ini adalah daftar nomor item yang valid dan tidak valid.

Tabel 3.4
Hasil Analisis Validitas Item Soal

Jenis Instrumen	No. Item Tidak Valid	No. Item Valid
Angket Keterampilan Sosial Siswa	1, 2, 3, 5, 8, 16, 24, 29, 32, 34, 35, 46, 57, 58, 61, 67, 69 71, 73, 81, 87	4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 59, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 70, 72, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 88

3.6.2 Uji Realibilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas angket ini dengan internal consistency, dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian data diperoleh dengan teknik belah dua dari Spearman Brown, dengan rumus:

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas internal seluruh instrument

r_b = korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

Tabel 3.5
Klasifikasi Koefisien Realibilitas
(Darajat dan Abduljabar, 2014, hlm. 107)

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0, 80 – 1, 000	Sangat Kuat
0, 60 – 0, 799	Kuat
0, 40 – 0, 599	Cukup Kuat
0, 20 – 0, 399	Rendah
0, 00 – 0, 199	Sangat Rendah

Tabel 3.6
Hasil Analisis Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,822	Sangat Kuat

Diperoleh koefisien reliabilitas 0,822. Berdasarkan koefisien reliabilitas yang diperoleh, kuesioner tersebut memiliki reliabilitas sangat kuat, maka item pernyataan pada angket tersebut reliabel, menunjukkan bahwa angket keterampilan sosial ini dapat digunakan untuk penelitian.

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat konsep mengenai langkah-langkah penelitian yang menjelaskan alur mengenai penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian ini tersusun dalam gambar sebagai berikut:

Gambar 3.2



Berikut adalah penjelasan dari gambar di atas:

1. Penentuan populasi, yaitu siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Mundu yang berjumlah 255 peserta didik.
2. Penentuan sampel dari populasi, yaitu siswa dan siswi kelas VIII G dengan jumlah 32 orang yang ditentukan melalui teknik *Simple Random Sampling*.
3. Pada penelitian ini siswa melakukan tes awal (*pre-test*) dengan cara siswa mengisi angket keterampilan sosial untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberi perlakuan (*treatment*).
4. Setelah melakukan tes awal (*pre-test*) siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan tradisional. Hal ini dilakukan selama 12 kali pertemuan.
5. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) melalui permainan tradisional sebanyak 12 kali pertemuan, siswa menjadi sampel tersebut melaksanakan tes akhir (*post-test*) dengan cara mengisi angket keterampilan sosial siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah keterampilan sosial siswa dapat meningkat setelah diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan tradisional.
6. Mengumpulkan data lalu menganalisis data hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dengan menggunakan uji statistika.
7. Menarik kesimpulan dari hasil analisis data berdasarkan hasil uji statistika.

3.8 Analisis Data

Penulis menggunakan rumus statistik untuk menghitung atau mengolah hasil tes menggunakan aplikasi *SPSS version 25 for Windows*. Langkah pengolahan tersebut ditempuh dengan prosedur berikut:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik yang dilakukan dalam analisis selanjutnya dalam analisis data. Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang diolah menggunakan

aplikasi *SPSS version 25*. kriteria pengujian adalah signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Adapun kriteria lengkapnya sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan aplikasi *SPSS version 25* melalui teknik uji *Levene Statistic*. Berikut ini adalah kriteria pengujiannya:

- Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, maka sampel berasal dari populasi yang homogen
- Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka sampel tidak berasal dari populasi yang homogen

3. Uji Hipotesis

Jika data yang akan dianalisis berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan statistic *parametric* dan jika data yang akan dianalisis tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka digunakan statistic *non parametric*. Langkah selanjutnya melakukan uji perbedaan rata-rata data hasil *pretest* dan *posttest* dengan statistik parametrik yaitu uji t pada taraf signifikansi (sig 2-tailed) $\alpha = 0,05$ menggunakan bantuan aplikasi *SPSS version 25* yaitu analisis *Paired Sample t-Test*. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

- H_0 : Permainan tradisional tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran Penjas di SMP Negeri 1 Mundu.
- H_a : Permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran Penjas SMP Negeri 1 Mundu.

Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Terima H_0 jika nilai signifikansi $> 0,05$.
- Tolak H_0 jika nilai signifikansi $< 0,05$.